

Ablauf

- Ein Tag beginnt mit dem Sonnenaufgang (Ausnahme: erster Tag).
 - Beginne mit Kreaturen auf niedrigen Feldern. Jede Kreatur bewegt sich 1 Feld in Pfeilrichtung. Wenn dort schon eine Kreatur steht, bewege die ankommende Kreatur noch ein Feld weiter.
 - Wenn eine Kreatur die Burg betritt, stelle sie auf ein goldenes Schild. Wenn es kein freies Schild mehr gibt, haben wir verloren.
- Danach sind die Helden im Uhrzeigersinn am Zug.
- Der erste Held, der seinen Tag beendet, legt seinen Marker auf den Hahn. Am nächsten Tag beginnt er.
- Die 8., 9., 10. Stunde kosten je 2 Willenskraft.

Standard-Aktionen (genau eine pro Zug)

- **Laufen:** Jeder Schritt kostet 1 Stunde. Nebel wird nur aufgedeckt wenn du stehen bleibst.
- **Kämpfen:** Jede Kampfrunde kostet 1 Stunde.
- **Warten:** Nichts tun kostet 1 Stunde.
- **Verbündeten bis zu 4 Felder bewegen:** Kostet 1 Stunde.

Kostenlose Aktionen:

Können vor und nach der Standard-Aktion ausgeführt werden. Sie beenden das Laufen. Geht auch auf Feldern mit Kreaturen.

- Leere Brunnen
- Nutze Gegenstand
- Nimm Gold oder Gegenstände auf
- Lege Gold oder Gegenstände ab
- Kaufe Stärke oder Gegenstände beim Händler
- Tausche Gold oder Gegenstände mit anderen Helden im gleichen Feld oder mit dem Falken auf dem ganzen Brett

Nebel-Plättchen

- Gor: Wird auf diesem Feld platziert.
- Hexe: Wird auf diesem Feld platziert. Held erhält Trank.

Kampf

- Wenn du am Anfang des Zuges auf einem Feld mit einer Kreatur bist, kannst du einen Kampf starten.
- Eine Kreatur kann keinen Kampf mit den Helden starten.
- Für den Sieg erhältst du frei aufteilbar z. B. 2 Gold oder 2 Willenskraft. Besiegte Kreaturen werden auf Feld 80 gelegt, der Erzähler geht sofort 1 Feld weiter (oft schlecht !).
- Wenn deine Willenskraft auf 0 sinkt, ist dein Zug zu Ende. Du verlierst 1 Stärke und setzt deine Willenskraft wieder auf 3.
- Wenn du den Kampf aufgibst, erholt sich die Kreatur.
- Du kannst Helden zum Kampf einladen.
 - Jeder beteiligte Held verbraucht 1 Stunde pro Kampfrunde.
 - Helden addieren ihre Kampfkraft.
 - Falls die Kreatur die Runde gewinnt, verliert *jeder* Held Willenskraft in Höhe der Kampfkraft-Differenz.
 - Beim Sieg teilen die Helden die Beute unter sich auf.

Sonstiges

- **Bauer:**
 - Kann kostenlos *während* des Laufens mitgenommen und abgelegt werden. Stirbt bei Berührung mit Kreaturen. Wenn er in er Burg abgelegt wird, wird er zum goldenen Schild.
- **Heilkräuter:** Nutze einmalig und wähle eine Option:
 - Als kostenlose Bewegungsschritte.
 - Zur dauerhaften Erhöhung deiner Willenskraft.
 - Um deinen Kampfwert einmalig zu erhöhen, direkt nach dem Würfeln.
- **Runensteine:**
 - Wenn du drei verschiedene Runensteine hast, kannst du den schwarzen Würfel statt deiner normalen Würfel nutzen.